

# Bachelier en 3D en temps réel

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Game design/Level design 3			
Code	ARTR2B05TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	7 C	Volume horaire	84 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	70		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Analyse d'un document de game concept, son utilité et sa fonction.  
 Découverte de l'approche rationnelle de game design.

### Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 1 **Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit**
  - 1.3 Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
  - 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**
  - 2.2 Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier.

### Acquis d'apprentissage visés

- comprendre l'importance d'un game concept
- identifier ses USP, leurs utilités et comment les traiter
- acquérir de la rigueur dans le design d'un jeu adopter l'approche rationnelle de Game Design pour créer des jeux amusants et novateurs
- améliorer sa productivité de la conception à la production
- utiliser les connaissances acquises sur l'approche rationnelle de Game Design pour créer ses propres concepts de jeu
- partager un vocabulaire commun avec les testeurs
- partager de nouvelles idées et explorer différentes méthodes de conception
- communiquer des valeurs mesurables

### Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

## 3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARTR2B05TRA Game design/Level design 3

84 h / 7 C

### Contenu

présentation du métier de GD

méthodologies de conception, aides à la création  
 les différentes plateformes  
 définitions, taxonomie & caractéristiques du jeu  
 les 4 formes d'interactivité  
 systémique vs déterministe  
 triangle de l'étrange  
 bottom up vs top down  
 méthodologies cascade & agile  
 les 3C  
 les différents types de représentation  
 mécanique & gameplay  
 symétrique vs asymétrique  
 boucles OCR  
 signes & feedbacks  
 les 4 axes de motivation du joueur  
 récompenses intrinsèques et extrinsèques  
 rejouabilité  
 Bartle  
 template GD et explications  
 gamefeel  
 game flow & focus  
 challenge & difficulté  
 tension ludique  
 boucles de rétroaction  
 affordance

### **Démarches d'apprentissage**

**Néant**

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

**Néant**

### **Sources et références**

Fundamentals of Game Design d'Ernest ADAMS  
 Rules of Play - Game Design Fundamentals de Katie SALEN & Eric ZIMMERMAN  
 Clockwork Game Design de Keith BURGUN  
 Les Jeux et les hommes : Le Masque et le Vertige de Roger CAILLOIS  
 The Four Perspectives of Game Design de Tony VENTRICE  
 Theory of Fun for Game Design de Raph KOSTER  
 Design narratif de Ronan LE BRETON  
 Game Feel de Steve SWINK

### **Supports en ligne**

**Néant**

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

Les notes de l'évaluation continue (travail journalier) ne seront pas rattrapables en deuxième session.  
 Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen en deuxième session

### **Pondérations**

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	70				
Période d'évaluation	Prj	30			Prj	30

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

### **Dispositions complémentaires**

## **Néant**

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).